

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN PAI BERBASIS TIK YANG MENYENANGKAN PADA SMA NEGERI 4 KOTA KENDARI

Zulkifli. M.

(Dosen Jurusan Dakwah STAIN Kendari)

Abstrak: Fokus masalah penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK yang valid dan menyenangkan pada SMA Negeri 4 Kota Kendari. Model pembelajaran PAI berbasis TIK ini memiliki sintaks dengan lima fase, yakni: a) menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa terarah jelas dalam program *moodle* yang telah diformat sedemikian rupa, b) mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan (siswa membaca dan mempelajari dengan seksama materi yang telah disiapkan dalam program *moodle*, c) membimbing pelatihan (guru/pengajar membimbing siswa jika mengalami kesulitan dalam memahami materi, baik melalui bimbingan langsung maupun melalui forum diskusi yang telah disiapkan dalam program *moodle*, d) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik (siswa mengerjakan kuis dan uji kompetensi yang ada pada e-materi masing-masing KD), e) memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

Hal yang menarik dalam penelitian ini adalah adanya kesungguhan dan keantusiasan siswa dalam belajar PAI dengan program *moodle* yang tertera dalam *website* SMA Negeri 4 Kota Kendari, dan seluruh siswa pada uji I dan II menyatakan senang mempelajari PAI berbasis TIK.

Kata Kunci: Model Pembelajaran PAI, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Pendahuluan

Teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan pesat, sehingga dengan perkembangan tersebut telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi media cetak dan media elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya seperti informasi dari dunia maya. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dalam perkembangan riset dan teknologi adalah bidang pendidikan (Asmani, J.M.2011: 24). Teknologi informasi bukan hanya menjadikan informasi dapat kita akses setiap waktu, ia juga menjadikan kita dapat diakses oleh informasi (Colin Rose, 2002:23). Adanya pengalihan informasi dari media fisik ke media digital saat ini memungkinkan informasi dapat diakses melalui sarana komputer dan perangkat kelengkapannya.

Teknologi informasi dan komunikasi berperan pada tiga fungsi: pertama, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikkan (efek emosi); kedua, membekali kecakapan siswa untuk menggunakan teknologi tinggi; Ketiga, teknologi berfungsi sebagai *learning tools* dengan program-program aplikasi dan utilitas, yang selain mempermudah dan mempercepat pekerjaan, juga memperbanyak variasi dan teknik-teknik analisis dan interpretasi (Ace Suryadi, 2007: 93)

Karakteristik teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran adalah memanfaatkan jasa teknologi elektronika yang menjadikan guru dan peserta didik, peserta didik dan sesama peserta didik atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang sifatnya seremonial. Memanfaatkan keunggulan teknologi informasi dan komunikasi misalnya menggunakan komputer (digital media dan *computer networks*) atau laptop, menggunakan bahan belajar yang bersifat mandiri (*self-learning materials*) dan yang tersimpan di komputer/laptop sehingga dapat diakses oleh guru dan peserta didik kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya, serta memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer/laptop (Sudirman Siahaan, 2008: 45-46). Dengan teknologi informasi dan komunikasi segala macam bisa diakses, tetapi dalam pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi, maka teknologi informasi dan komunikasi ini harus dimanfaatkan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada

dasarnya kompetensi adalah sebuah kemampuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek kognitif mencakup aspek-aspek yang terkait dengan pengetahuan dan kemampuan intelektual yang dimiliki seseorang. Sedangkan aspek afektif merupakan kecenderungan yang dimiliki oleh seseorang dalam memilih suatu tindakan untuk menghadapi sebuah situasi dan kondisi tertentu. Aspek psikomotor terkait dengan keterampilan atau skill yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan suatu tugas atau pekerjaan. Aspek ini menggabungkan koordinasi mental dan gerakan otot yang bertujuan (Priyadi, B.A.,2011: 2).

Proses pembelajaran di SMA Negeri Kendari disampaikan oleh guru sesuai dengan profesinya atau keahliannya dalam mata pelajaran tertentu dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan topik-topik yang disajikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dalam kelas cukup bervariasi penggunaannya, ada yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi di awal pelajaran, ada yang memanfaatkannya pada pertengahan proses pembelajaran, ada yang memanfaatkannya pada akhir proses pembelajaran, dan ada pula yang memanfaatkannya dari awal sampai akhir waktu pembelajaran, sehingga dengan keadaan demikian, maka penggunaan fasilitas teknologi informasi dan komunikasi di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal (Safilu, Wawancara, 6 Mei 2011). Khusus untuk pembelajaran pendidikan agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Kendari masih ada guru pendidikan agama Islam yang belum memiliki kemampuan menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi di sekolah, hal ini disebabkan karena belum terampil menggunakan alat-alat teknologi informasi dan komunikasi tersebut, tetapi sebahagian guru pendidikan agama Islam di SMA Negeri 4 Kota Kendari telah mampu dan terampil menggunakan TIK dalam proses belajar mengajar di kelas (Chairunnisa, wawancara, 18 Nopember 2011).

Menurut Drs. Ahmad Daaba, M.Pd, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMA Negeri 4 Kendari, menyatakan bahwa pemanfaatan alat teknologi informasi dan komunikasi di SMA Negeri 4 Kendari tidak ada model yang baku, tetapi diserahkan kepada guru masing-masing mata pelajaran untuk memanfaatkan peralatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Sedangkan keadaan pembelajaran belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMA Negeri menurut Drs. Haddad Yahya (salah seorang guru mata pelajaran PAI di SMA Negeri 4 Kendari) menyatakan bahwa prestasi belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam baru sekitar 40% siswa yang dianggap

bagus/tinggi prestasi belajarnya, dan 60 % siswa yang dianggap masih rendah prestasi belajarnya (Wawancara di Kendari tanggal 28 Mei 2011). Hal ini dapat dilihat dari kriteria ketuntasan minimal (KKM) SMA Negeri 4 di Kota Kendari dalam setiap mata pelajaran, maka setiap siswa harus mendapatkan nilai minimal yang ditetapkan yakni >72 kalau belum tercapai, maka dilakukan remedial.

Konsep Pengembangan Model Pembelajaran

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu wujud fisik tertentu (Seels & Rickey, 1994: 23). Secara utuh, kegiatan pembelajaran memerlukan desain agar arah dan kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Proses desain dimulai dari identifikasi masalah atau identifikasi kebutuhan pembelajaran dan diakhiri dengan identifikasi bahan dan strategi pembelajaran, sedangkan proses pengembangan dimulai dari memilih atau mengembangkan bahan pembelajaran dan menuangkannya dalam strategi pembelajaran yang telah didesain, kemudian diakhiri dengan mengevaluasi strategi berikut bahan pembelajaran tersebut, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensinya (Dick, Carey, & Carey, 2005: 213).

Syarat pengembangan sebuah program pembelajaran, menurut Soedijarto (2008: 146), yaitu: (1) memungkinkan peserta didik mengalami proses pembelajaran yang relevan dengan tujuan yang harus dicapai; (2) dapat memilih bahan dan sumber belajar; (3) harus dapat memilih dan mengembangkan media belajar yang dapat mendukung makin dipahaminya suatu konsep; (4) harus merancang model interaksi belajar yang menantang peserta didik untuk berpikir dan berkontemplasi; dan (5) merancang program evaluasi. Bila dilihat dari beberapa teori di atas terlihat bahwa pengembangan pembelajaran adalah suatu proses yang meliputi desain, produksi, dan evaluasi.

1. Model pembelajaran PAI berbasis TIK

Robbins (1996: 25) mendefinisikan *A model is an abstraction of reality, a simplified representation of some real word phenomenon*. Maksudnya, model merupakan representasi dari beberapa fenomena yang ada di dunia nyata. Pandangan serupa juga diungkapkan oleh Miarso (2008: 12), yang mendefinisikan model sebagai berikut: "Model adalah representasi suatu proses dalam bentuk grafis dan/atau naratif, dengan menunjukkan unsur-unsur utama serta strukturnya. Dalam hal ini dimungkinkan penafsiran model naratif ke dalam bentuk grafis, atau sebaliknya".

Pentingnya model dalam pembelajaran dijelaskan Gustafson dan Branch (2002:1), bahwa model membantu kita mengkonseptualkan representasi dari kenyataan, menyederhanakan realitas karena kerap kali kondisi nyata terlalu kompleks untuk dipotret.

Penilaian kualitas model pembelajaran merujuk pada kriteria kualitas kurikulum yang dikemukakan oleh Nieveen (1999: 127-128) yakni validitas. Untuk menilai validitas model dapat digunakan dua kriteria, yaitu: (a) model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritik yang kuat dan (b) model memiliki konsistensi secara internal. Sedangkan menyenangkan mengacu pada teori PAKEM yakni pembelajaran yang di dalamnya siswa berpartisipasi, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Muara dari semua strategi yang digunakan dalam pembelajaran adalah bagaimana proses pembelajaran itu bisa berjalan dengan baik dan menarik bagi siswa yang belajar. Kemenarikan pembelajaran adalah ukuran keberhasilan yang indikatornya makin lama seseorang belajar, maka makin tertarik dia mempelajari sesuatu atau makin dia perdalam (Uno, H.B., dan Mohamad, N. 2011: 15). Pembelajaran menyenangkan (*foyfull instruction*) merupakan suatu proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat suatu kohesi yang kuat antara guru dan siswa, tanpa ada perasaan terpaksa atau tertekan (*not under pressure*) (Mulyasa, 2008: 194). Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan adalah adanya pola hubungan yang baik antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Guru memosisikan diri sebagai mitra belajar siswa, bahkan dalam hal tertentu tidak menutup kemungkinan guru belajar dari siswanya. Dalam hal ini perlu diciptakan suasana yang demokratis dan tidak ada beban, baik guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Kerangka model pembelajaran PAI berbasis TIK ini terdiri atas syntax, system sosial, prinsip reaksi, sistem pendukung, dampak instruksional dan dampak pengiring.

a. Sintaks

Sintaks merupakan fase-fase atau langkah-langkah kegiatan dalam suatu model yang diwujudkan dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Sintaks ini dirancang dengan langkah-langkah yang dapat dilakukan guru, kegiatan pembelajaran yang logis, mencirikan adanya kemampuan yang bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, serta memuat dengan jelas peran guru dan siswa.

b. Sistem Sosial

Pola hubungan antara guru dan siswa menunjukkan pola interaksi dalam pembelajaran dapat berbentuk satu arah, dua arah, atau multi arah. Dalam komunikasi interaksi dua arah, guru dan siswa dapat berperan sama, yakni masing-masing sebagai pemberi dan penerima aksi. Hal ini dapat lebih menghidupkan suasana kegiatan belajar siswa. Dalam komunikasi transaksi (multi arah), proses pembelajaran lebih memungkinkan siswa berkembang secara optimal dalam kegiatan belajarnya. Diskusi dan simulasi merupakan metode yang sesuai dengan jenis komunikasi ini. Syah (2000) mengemukakan perlunya komunikasi multi arah dalam situasi pembelajaran dengan harapan untuk menggalakkan *student active learning*. Dalam konteks ini proses pembelajaran selayaknya dipandang sebagai kegiatan sebuah system yang memproses siswa sebagai *input* agar mereka terdorong secara intrinsik untuk melakukan aktivitas belajar khususnya di dalam kelas. Hasil yang diharapkan adalah *output* yang tercermin pada perubahan positif dalam diri siswa, baik dalam dimensi ranah cipta, rasa maupun karsanya.

c. Prinsip Reaksi

Prinsip reaksi berkaitan dengan teknik yang diterapkan guru dalam memberi reaksi terhadap perilaku-perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran, seperti bertanya, menjawab, menanggapi, mengkritik dan sebagainya. Joyce, Weil & Shower (2009) secara garis besar mengemukakan bahwa prinsip reaksi merupakan pedoman bagi guru dalam menghargai dan merespons stimulus berupa perilaku-perilaku siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa perilaku guru yang diharapkan dalam pembelajaran PAI adalah: 1) menciptakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran dan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, misalnya dengan menyiapkan siswa untuk belajar (menenangkan siswa) dan menyampaikan kompetensi dasar dan indikator pencapaian hasil belajar; 2) menyediakan dan mengelola sumber-sumber belajar yang relevan yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran PAI seperti buku siswa, LKS, dan *slide presentation*; 3) mendemonstrasikan atau mengarahkan siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan melalui internet program *moodle*; 4) Meminta siswa untuk merefleksikan hasil pembelajaran melalui internet program

moodle dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari; 5) Menghargai segala aktivitas siswa yang mendukung proses pembelajaran (penguatan positif) dan mengarahkan aktivitas siswa yang menghambat proses pembelajaran (penguatan negatif).

d. Sistem Pendukung

Sistem pendukung suatu model pembelajaran adalah hal-hal yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dengan menerapkan model itu (Suparno, 2000). Hal-hal yang dimaksud berupa sarana, bahan, perangkat, dan alat bantu atau media. Untuk model PAI TIK ini dibutuhkan sarana pendukung seperti silabus, RPP, Buku Materi PAI, *Slide Presentation*, LKS, lembar evaluasi, dan internet program *moodle*.

e. Dampak Instruksional dan Dampak Pengiring

Joyce, Weil & Shower (2009) menegaskan bahwa penerapan suatu model pembelajaran diarahkan untuk menopang pencapaian secara optimal sasaran atau tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada prinsipnya pengguna model harus berupaya mensinergikan semua komponen model itu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran terbagi atas tujuan utama yang bersifat segera/mendesak untuk dicapai (*instructional effect*) dan tujuan pengikut/pengiring yaitu tujuan yang tidak segera dapat dicapai atau hasilnya tidak segera dapat dipetik setelah pembelajaran berlangsung, tetapi diharapkan dalam waktu yang relatif lama (*nurturant effect*). Dampak instruksional untuk model PAI TIK ini adalah tercapainya penguasaan bahan ajar pendidikan Agama Islam khususnya aspek al-Qur'an yang berkenaan dengan pencapaian kompetensi dasar dan indikator hasil belajar PAI yang direncanakan dalam RPP. Sedangkan dampak pengiring dalam model PAI TIK ini adalah adanya kemandirian siswa dalam belajar PAI, keaktifan belajar dan sikap positif terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA

Pendidikan agama Islam di sekolah dapat dipahami sebagai suatu program pendidikan yang menanamkan nilai-nilai Islam melalui proses pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran dan diberi nama Pendidikan Agama Islam disingkat PAI (Syahidin, 2009: 1). Pendidikan Agama Islam diharapkan

menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, takwa, dan akhlak, serta aktif membangun peradaban dan keharmonisan kehidupan, khususnya dalam memajukan peradaban bangsa yang bermartabat. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat baik dalam lingkup lokal, nasional, regional maupun global. Misi utama PAI adalah membina kepribadian siswa secara utuh dengan harapan kelak mereka akan menjadi ilmuwan yang beriman dan bertakwa kepada Allah swt., mampu mengabdikan ilmunya untuk kesejahteraan umat manusia.

Tujuan Pendidikan Agama Islam di SMA/MA

Pendidikan Agama Islam di SMA/MA bertujuan untuk: 1) Menumbuhkembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang Agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT; 2) Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi (tasamuh), menjaga keharmonisan secara personal dan sosial serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas sekolah. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam di SMA meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Al-Qur'an dan Hadis; (2) Aqidah; (3) Akhlak; (4) Fiqih; (5) Tarikh dan Kebudayaan Islam.

Perangkat Pembelajaran

Perangkat pembelajaran adalah sekumpulan sumber belajar yang memungkinkan guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Ada beberapa komponen perangkat pembelajaran dalam penelitian ini, yakni silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Materi PAI (pegangan guru dan siswa), LKS, *Slide presentation* dan alat evaluasi.

Bahan ajar interaktif melalui internet yang digunakan dalam penelitian ini di sajikan dalam program *MOODLE* yang telah dirancang untuk membantu guru dalam mengajar. Menurut Munir (2009: 180) *Moodle* merupakan *software* belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis *web* yang dinamis.

Metode Penelitian

1. Jenis, Lokasi, subjek dan objek Penelitian

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development in Education* dan dilakukan di SMAN 4 Kendari kelas XI.IS2 program IPS dan kelas XI.IA1 Program IPA. Sedangkan subjek dalam penelitian ini adalah Guru PAI dan siswa kelas XI.IS2 dan kelas XI.IA1 SMAN 4 Kendari. Adapun objek dari penelitian ini adalah mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dengan menggunakan fasilitas TIK/Internet program *moodle*.

2. Langkah-Langkah Penelitian

Langkah-langkah penelitian mengacu pada tahapan Borg & Gall (1981:222) dapat dikemukakan sebagai berikut: 1) *Research and information collecting*; 2) *Planning*; 3) *Develop preliminary form of product*; 4) *Preliminary field testing*; 5) *Main product revision*; 6) *Main field testing*; 7) *Operational product revision*; 8) *Operational field testing*; 9) *Final product revision*; 10) *Dissemination and distribution*.

Langkah *pertama* adalah mengumpulkan data/informasi penelitian yakni mengumpulkan teori pendukung, observasi dalam kelas, dan menyiapkan laporan penelitian studi. *Kedua*, perencanaan yakni mendefinisikan keterampilan, menentukan langkah-langkah kegiatan, dan menguji skala kemungkinan pada tingkatan yang lebih kecil. *Ketiga*, mengembangkan bentuk alat pendahuluan yakni menyiapkan petunjuk materi, buku panduan, dan menentukan evaluasi. *Keempat*, menguji tempat/lapangan awal penelitian yakni produk diujikan pada 1 sekolah, dengan menggunakan 6 sampai 12 subject. Hasil wawancara, observasi, dan data quistionare dikumpulkan dan dianalisis. *Kelima*, merevisi produk yakni merevisi produk dengan menggunakan hasil uji lapangan awal penelitian. *Keenam* menguji tempat/lapangan penelitian inti yakni pengujian ini dilakukan pada 1 sekolah dengan 25-30 subjek. *Ketujuh*, merevisi operasional produk yakni merevisi operasional produk dilakukan melalui hasil uji lapangan inti. *Kedelapan*, uji operasional lapangan yakni dilakukan pada 10-30 sekolah termasuk 40-200 subjek mengumpulkan dan menganalisis hasil interview, observasi dan data questionare. *Kesembilan*, revisi akhir produk yakni revisi akhir produk dilakukan berdasarkan hasil uji operasional lapangan. *Kesepuluh* penyebaran dan pendistribusian yakni laporkan hasil penelitian pada pertemuan-pertemuan dan jurnal bekerjasama dengan penerbit yang bisa mendistribusikan hasil secara komersil. Mengawasi pendistribusian agar tetap terkontrol dan berkualitas.

3. *Desain Uji coba dan Produk Pengembangan*

Pelaksanaan uji coba merupakan bagian yang terpenting agar aplikasi yang dihasilkan layak untuk dipergunakan. Tahapan-tahapannya sebagai berikut: 1) Validasi ahli materi, dan ahli media pembelajaran dan Ahli Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK); 2) Analisis konseptual; 3) Revisi pengembangan, berdasarkan penilaian para ahli pada tahap 1 berupa masukan, kritik atau saran ahli materi, ahli media, ahli teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selanjutnya dilakukan perbaikan; 4) Uji coba terhadap teman sejawat (guru-guru PAI) dan pebelajar (satu-satu dan kelompok kecil); (5) Analisis konseptual dan produk; 6) Revisi produk (tahap 2); 7) Uji coba lapangan terhadap pebelajar (siswa); 8) Penilaian pebelajar mengenai keefektifan produk; 9) Analisis empirik (tahap 3); 10) Revisi kecil; dan 11) Terwujudnya produk akhir pengembangan, berupa model konseptual, model prosedural dan model fisik. Pada tahap ini dihasilkan prototipe 1 (awal) sebagai realisasi hasil rancangan isi perangkat pembelajaran, sehingga dihasilkan pengembangan perangkat pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) berbasis TIK/*e-learning* yang terdiri dari: a) Buku pedoman guru yang berisikan silabus, RPP, bahan ajar (*e-materi, elks, dan slide presentation*), b) Buku pedoman evaluasi yang berisikan tes evaluasi yang berbasis TIK/*e-learning* (*kuis online, tugas/latihan online, penguasaan bahan ajar*), c) Buku penggunaan *moodle* yang berisikan buku petunjuk penggunaan *moodle* yang terdiri atas instalasi *moodle*, penggunaan *moodle* bagi guru dan siswa.

4. *Instrumen Pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK*

Secara umum tentang penyusunan instrumen yang digunakan dalam rangka pengembangan perangkat pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Lembar validitas pengembangan model pembelajaran; 2) Lembar keberterimaan pengembangan model; 3) Lembar observasi keterlaksanaan pengembangan model pembelajaran; 4) Lembar observasi kemampuan guru mengelola pembelajaran; 5) Lembar observasi aktivitas siswa; 6) Angket respons siswa; 7) Instrumen penilaian kinerja guru.

5. *Teknik Analisis Data*

Analisis Validitas, Analisis Data Keterlaksanaan Perangkat Pembelajaran PAI Berbasis TIK/*E-learning*, Analisis Data Kemampuan Guru dalam Pengelolaan Pembelajaran PAI Berbasis

TIK/*E-learning*, Analisis Data Aktifitas Siswa Terhadap pembelajaran PAI Berbasis TIK/*E-learning*, Analisis Data Respons Siswa Terhadap Pembelajaran, Analisis Data Penilaian Kinerja Guru (PKG) dalam proses pembelajaran, dan analisis hasil belajar. Secara umum bahan ajar diketahui valid dengan melihat hasil validasi e-materi, *slide presentation*, e-lks, tes penguasaan bahan ajar, Petunjuk penggunaan *moodle*, Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang digunakan. Dikatakan menyenangkan jika menurut hasil pengamatan keterlaksanaan perangkat di kelas termasuk kategori terlaksana sebagian besar, dan sebahagian besar siswa menyatakan sangat senang mempelajari model PAI TIK.

Hasil Penelitian Pengembangan dan Pembahasan

Penelitian ini diawali dengan survey/observasi awal dan melakukan wawancara singkat dengan guru PAI untuk mengetahui sejauhmana proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam dan pendekatan pembelajaran atau model pembelajaran yang digunakan. Dari hasil wawancara tersebut peneliti memperoleh informasi bahwa pelajaran PAI khususnya aspek al-Qur'an masih sulit dipahami siswa kelas XI-1 (IPA-IPS) dan guru PAI kelas XI-1 belum menerapkan model pembelajaran berbasis TIK khususnya program *moodle*. Pada kesempatan yang sama peneliti juga membicarakan langkah-langkah metode pembelajaran dengan menggunakan internet program *moodle*, dan selanjutnya peneliti memberikan informasi tentang jenis penelitian yang akan dilakukan sekaligus merencanakan waktu pelaksanaan penelitian dan kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian.

Peneliti juga melakukan survey/*need assessment* terhadap sekolah, guru dan siswa SMA Negeri 4 Kota Kendari, dengan mengajukan beberapa pertanyaan. Dari keseluruhan jawaban yang dikemukakan dalam angket tersebut, baik yang berasal dari siswa maupun yang berasal dari guru dapat disimpulkan bahwa perlu adanya model pembelajaran PAI berbasis TIK/*E-learning* pada SMA Negeri 4 Kota Kendari.

1. Perencanaan Pengembangan

Perencanaan yakni mendefinisikan keterampilan, menentukan langkah-langkah kegiatan, dan menguji skala kemungkinan pada tingkatan yang lebih kecil. Keterampilan yang diinginkan dalam

penelitian pengembangan ini adalah agar siswa dan guru terampil dalam menggunakan peralatan TIK ke dalam program *moodle* yang dapat diakses melalui internet, dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Dalam hal penggunaan alat-alat TIK yang dituangkan dalam program *moodle*, disusunlah buku petunjuk penggunaan *moodle* baik guru, maupun siswa. Langkah selanjutnya, menyiapkan perangkat pembelajaran PAI di Kelas XI sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Menetapkan guru mitra dan pengamat, serta tim validator ahli pendidikan.

2. Mendesain Model

Desain model dalam penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK pada SMA Negeri 4 Kota Kendari. Desain model konseptual merupakan desain yang berkaitan dengan teori-teori yang melandasi dari proses pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK, yang melahirkan buku model . Kemudian desain model procedural yakni menggunakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall, sedangkan perangkat pembelajaran PAI menggunakan langkah-langkah dari Dick and Carey. Selanjutnya desain model fisik yakni terwujudnya model PAI berbasis TIK dalam bentuk buku dan compact Disc (CD).

Desain model dalam bentuk buku model yang didalamnya diuraikan hal-hal yang berkaitan dengan teori-teori dasar/pendukung model pembelajaran PAI berbasis TIK, kemudian Sintaks pembelajaran PAI, system social, prinsip reaksi (perilaku guru), system pendukung, dampak instruksional dan pengiring, pelaksanaan pembelajaran, lingkungan belajar dan tugas-tugas pengelolaan, dan evaluasi.

Desain perangkat pembelajaran PAI dapat dikemukakan sebagai berikut: 1) Silabus PAI Kelas XI-1; 2) Materi PAI (Buku Pegangan Guru dan Buku Siswa); 3) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); 4) Lembar kegiatan siswa (LKS); 5) *Slide Presentation* dari materi PAI; 6) Petunjuk penggunaan *moodle* (guru dan siswa); 7) Penilaian/evaluasi hasil belajar.

3. Validasi dan uji coba produk

Validasi dilakukan dengan cara menunjuk ahli di bidang pendidikan. Adapun Uji validasi yang dimaksud adalah sebagai berikut: a) Validasi buku model; b) Validasi Silabus PAI; c) Validasi materi PAI (Buku pegangan guru dan Siswa); d) Rencana Pelaksanaan

pembelajaran (RPP); e) Lembar Kerja siswa (LKS); f) *Slide Presentation*; g) Media TIK; h) Desain pembelajaran; i) Penilaian/evaluasi hasil belajar.

Hasil validasi buku model PAI mencapai rata-rata 3,84 yang berarti sangat valid. Selanjutnya validasi silabus mencapai rata-rata 3,82 yang berarti sangat valid, RPP rata-rata 3,79 sangat valid, Materi PAI untuk guru dan siswa rata-rata 3,62 sangat valid, *slide presentation* rata-rata 3,80 sangat valid, LKS rata-rata 3,77 sangat valid, petunjuk penggunaan *moodle* (guru dan siswa) rata-rata 3,36 valid, dan evaluasi hasil belajar rata-rata 3,81 sangat valid.

a. Analisis Model PAI TIK yang menyenangkan pada Uji Coba I di kelas XI-IS-2

Hasil analisis untuk masing-masing komponen model PAI TIK dijelaskan sebagai berikut: (1) Komponen sintaks pengajaran langsung rata-rata 2,54 berarti terlaksana seluruhnya; (2) Interaksi social/system social rata-rata 2,26 berarti terlaksana sebagian besar; (3) Prinsip reaksi rata-rata 2,59 berarti terlaksana seluruhnya; (4) Sistem Pendukung Perangkat Pembelajaran rata-rata 2,81 berarti terlaksana seluruhnya. Jadi secara keseluruhan kepraktisan model PAI TIK ini mencapai rata-rata 2,55 yang berarti terlaksana seluruhnya. Sedangkan pengelolaan pembelajaran di kelas pada uji coba I dapat dikemukakan sebagai berikut: (1) pada kegiatan awal mencapai rata-rata 2,96 yang berarti terlaksana seluruhnya; (2) kegiatan inti mencapai rata-rata 2,80 yang berarti terlaksana seluruhnya; (3) kegiatan penutup/akhir mencapai rata-rata 2,75 yang berarti terlaksana seluruhnya; (4) suasana kelas mencapai rata-rata 3,63 yang berarti terlaksana seluruhnya. Jadi secara keseluruhan pengelolaan pembelajaran pada uji coba I mencapai rata-rata 2,96 yang berarti terlaksana seluruhnya.

Pada uji coba I respon siswa Kls XI-IS-2 (IPS) SMA Negeri 4 Kota Kendari yang berjumlah 33 orang, pada materi PAI mencapai 97 % menyatakan senang dengan materi PAI; *Slide presentation* mencapai 87,9 % menyatakan senang dengan adanya *slide presentation*; Lembar Kegiatan Siswa (LKS) mencapai 81,8 % menyatakan senang dengan adanya LKS; tugas mencapai 87,9 % menyatakan senang dengan adanya pemberian tugas; kuis mencapai 81,8 % menyatakan senang dengan adanya kuis, dan uji kompetensi mencapai 78,8 % menyatakan senang dengan adanya uji kompetensi. Dengan demikian > 86% respon siswa Kls XI-IS-2 menyatakan senang dengan model PAI TIK.

b. Analisis Model PAI TIK yang menyenangkan pada uji coba II di kelas XI-IA-1

Adapun hasil analisis untuk masing-masing komponen model PAI TIK pada uji coba II dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) Komponen sintaks pengajaran langsung rata-rata 2,52 berarti terlaksana seluruhnya; 2) Interaksi social/system social rata-rata 2,17 berarti terlaksana sebagian besar; 3) Prinsip reaksi rata-rata 2,55 berarti terlaksana seluruhnya; 4) Sistem Pendukung Perangkat Pembelajaran rata-rata 2,69 berarti terlaksana seluruhnya. Jadi secara keseluruhan mencapai rata-rata 2,48 yang berarti terlaksana sebagian besar. Sedangkan pengelolaan pembelajaran di kelas pada uji coba II dapat dikemukakan sebagai berikut: 1) pada kegiatan awal pembelajaran mencapai rata-rata 3,25 yang berarti terlaksana seluruhnya; 2) kegiatan inti mencapai rata-rata 3,16 yang berarti terlaksana seluruhnya; 3) kegiatan penutup/akhir mencapai rata-rata 2,75 yang berarti terlaksana seluruhnya; 4) suasana kelas mencapai rata-rata 3,69 yang berarti terlaksana seluruhnya. Jadi secara keseluruhan pengelolaan pembelajaran pada uji coba II mencapai 3,21 yang berarti terlaksana seluruhnya. Pada uji coba II respon siswa Kls XI-IA-1 (IPA) SMA Negeri 4 Kota Kendari yang berjumlah 36 orang, pada materi PAI mencapai 91,7 % menyatakan senang dengan materi PAI; *Slide presentation* mencapai 94,4 % menyatakan senang dengan adanya *slide presentation*; Lembar kegiatan siswa (LKS) mencapai 83,3 % menyatakan senang dengan adanya LKS; tugas mencapai 91,7 % menyatakan senang dengan adanya pemberian tugas, kuis mencapai 91,7 % menyatakan senang dengan adanya kuis, dan uji kompetensi mencapai 91,7 % menyatakan senang dengan adanya uji kompetensi. Dengan demikian > 90% siswa Kls XI-IA-1 menyatakan senang dengan model PAI TIK.

Penutup

1. Proses pengembangan model pembelajaran PAI berbasis TIK melalui beberapa langkah pengembangan yaitu: a) melakukan identifikasi awal atau penelitian pendahuluan; b) melakukan perencanaan produk; c) mengembangkan produk atau menyiapkan petunjuk materi, buku panduan dan menentukan evaluasi serta validasi produk; d) uji coba I produk; e) merevisi hasil uji coba I; f) melakukan uji coba II; g) melakukan revisi akhir hasil uji coba II. Proses fase 1 sampai 3 menghasilkan prototype-1 model PAI TIK (model hipotetik), sedangkan proses pengembangan pada fase keempat sampai ketujuh adalah melakukan validasi dan uji coba untuk menghasilkan model

PAI TIK yang valid dan menyenangkan. Untuk keperluan uji coba model PAI TIK dilakukan pembelajaran dengan mengikuti sintaks model PAI TIK yang meliputi: a) penyampaian tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa terarah jelas dalam program *moodle*; b) mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan (siswa membaca dan mempelajari dengan seksama materi yang telah disiapkan dalam program *moodle*; c) membimbing siswa jika mengalami kesulitan dalam memahami materi, d) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik (siswa mengerjakan kuis dan uji kompetensi yang ada pada e-materi masing-masing KD; e) memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan. Hasil-hasil yang dicapai melalui proses uji coba model adalah sebagai berikut: a) Uji coba I pada kelas XI IS-2. Hasil yang dicapai yaitu: 1) Model PAI TIK sudah terlaksana yakni mencapai rata-rata 2,55 yang berarti terlaksana seluruhnya; 2) Pengelolaan pembelajaran PAI TIK juga sudah terlaksana yakni mencapai rata-rata 2,96 yang berarti terlaksana seluruhnya. Respon siswa rata-rata 86% menyatakan senang dengan model PAI TIK; b) Uji coba II pada kelas XI IA-1. Hasil yang dicapai yaitu: 1) Model PAI TIK sudah terlaksana yakni mencapai rata-rata 2,48 yang berarti terlaksana seluruhnya; 2) Pengelolaan pembelajaran PAI TIK juga sudah terlaksana yakni mencapai rata-rata 3,21 yang berarti terlaksana seluruhnya. Respon siswa kls XI-IA-1 rata-rata 90% menyatakan senang model PAI TIK.

2. Diperoleh model pembelajaran PAI berbasis TIK yang valid dan menyenangkan. Model PAI TIK tersebut memiliki sintaks pengajaran langsung dengan fase-fasenya, dan memiliki komponen lain yang meliputi teori pendukung, interaksi social/system social, prinsip reaksi, dan system pendukung perangkat pembelajaran.

Berdasarkan hasil dan temuan yang diperoleh dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa saran atau rekomendasi sebagai berikut: 1) Kepada guru PAI untuk mengimplementasikan model ini pada ruang lingkup yang lebih luas, baik dari segi materi maupun dari segi jenis dan jenjang pendidikan; 2) guru PAI diharapkan dapat mengembangkan sendiri perangkat pembelajaran (RPP, Buku siswa, LKS, Slide materi PAI) yang sesuai dengan karakteristik dan komponen-komponen model PAI TIK; 3) bagi peneliti lain yang berminat melanjutkan penelitian ini diharapkan agar mencermati segala kelemahan dan keterbatasan penelitian ini, sehingga penelitian yang dilakukan betul-betul dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.[]

Daftar Pustaka

- Asmani, J.M. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA press.
- Barizi,A. & Idris.M. 2009. *Menjadi Guru Unggul Bagaimana Menciptakan Pembelajaran yang Produktif dan Profesional*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Borg, Walter R. 1981. *Applying Educational Research A Practical Guide for Teachers*. New York & London: Longman Inc.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi Depdiknas.
- Dick, Walter., Carey, Lou. & Carey, James O. *The Systematic Design Of Instruction (6th ed.)*. Boston, Pearson, 2005
- Dryden,Gordon & Vos, Jeannette. 2002. *Revolusi Cara Belajar The Learning Revolution*. Bandung: Kaifa
- Gustapson, Kent L. & Branch, Robert Maribe. 2002. *Survei of Instructional Development Models*. New York, Eric Clearinghouse on Information & Technology Syracuse University.
- Joyce, Bruce, dkk. 2009. *Models of Teaching Model-Model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Miarso, Yusufhadi. 2008. *Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*. Jakarta: Makalah Seminar Nasional The Power of ICT in Education, PPs UNJ, 15 April 2008.
- Mukhtar & Iskandar. 2010. *Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (Sebuah Orientasi Baru)*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Mulyasa,E. 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis TIK*. Bandung : Alfabeta.
- Nieveen, Nienke. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality*. In Jan Van den Akker, R.M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & Tj. Plomp. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht, The Netherlands: Kluwer Academic Publisher.

- Pribadi, Benny A. 2011. *Model ASSURE untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Robbins, Stephen P. 1996. *Organizational Behavior: Concepts, Controversies, Applications* (7m Ed.). Prentice-Hall International, Inc.
- Rose, Colin & Nicholl, M. 2009. *Accelerated Learning*. Bandung: Nuansa
- Sadiman, Arief dkk. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Seels, Barbara B. & Rickey, Rita C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington DC, Association for Educational Communication and Technology.
- Shambaugh, Neal & Susan G. Magliaro. 2006. *Instructional Design*. United States of America: Lybrary of Congress Cataloging in Publication Data.
- Siahaan, Sudirman. 2008. *Mengapa Harus Menggunakan E-Learning Dalam Keiatan Pembelajaran*. Jurnal Teknodik Vol. XII. No. 1. Jakarta: Depdiknas
- Sudijarto. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparno, Herawati. 2000. *Aplikasi Pendekatan Konstruktivistik Dalam Pembelajaran IPA-Biologi Sekolah Menengah dan Pengaruhnya Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. Makalah Seminar Nasional Makassar: Lembaga Penelitian UNM.
- Suryadi, Ace. 2007. *Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. Vol. 8 No. 2. Jakarta: LPPM-Universitas Terbuka
- Syah, Muhibbin. 2000. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syahidin. 2009. *Menelusuri Metode Pendidikan Dalam Al-Qur'an*. Bandung: Alfabeta
- Uno, H. B & Nurdin, M. 2011. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara